Caern Fetish (Фетиш каэрна)	Уровень фетиша равен половине цены тотема, гнозис варьируется Существует множество разновидностей этого фетиша, но все они позволяют хранителю лунного моста общаться с тотемным духом каэрна. После активации фетиша духу каэрна можно задать один вопрос. Следующий вопрос можно задать в следующую фазу Луны. Материал фетиша связан с духом каэрна. Это могут быть птичьи перья, шерсть животных, камни.	Rage Across Appalachia (154)
Bionics/ Cybernetics (Бионика/аугметика)	Уровень варьируется, гнозис равен уровень+2 От фантатических устройств Азимова и Гибсона до аляповатого обвеса в духе династического Китая – союз человека и машины долгое время был мечтой ученых и писателей. Хотя даже в Мире тьмы это остается для большинства фантастикой, некоторые из Ходящих по стеклу и Хаккен на личном опыте знают, что это возможно. Ходят пугающие слухи о достижениях DNA и «Пентекса» в этой области. Так называемые базовые аугментации (не дающие доступа к дополнительным мистическим силам, например дарам духов) искусственно увеличивают физические атрибуты или усиливают восприятие. Примеры: • легированный эндоскелет – увеличение Выносливости; • словарная база данных – увеличение Интеллекта за счет книг; • миомерные мышцы – временное увеличение Силы; • глаза с системой распознавания/нацеливания – увеличение Восприятия; • устройства секреции феромонов – увеличение Харизмы; • автономные волокна – нечеловеческая координация и/или Ловкость; • устройство подсознательной гармонизации – изменение голоса для увеличения Манипулирования; • синаптические ускорители – необычайная Сообразительность; • синтетическая кожа – искусственное увеличение Внешности; • еще полсотни девайсов, навеянных киберпанком. Больший научный интерес в последнее время представляет вживление микрочипов кратковременной памяти с прямым подключением к глубинным центрам памяти в коре и стволе головного мозга. Они невообразимо дороги, их почти невозможно достать, часто они оказываются индивидуально несовместимы с мозгом реципиента – однако это гораздо удобнее и быстрее, чем введение данных в подсознание или обучение по книгам. Правило хорошего тона гласит, что базовые аугментации должны давать 1 точку любого атрибута за каждый уровень. Дополнительные возможности (увеличение нескольких атрибутов/способностей, имитация силы других фетишей/даров) могут быть оцифрованы по принципу «точка за точку», т. е. уровень бионики должен соответствовать уровню требуемого фетиша/дара. Естественно, при этом неминуемо возникает необходимость взаимодействия и даже конфликта с духами. Если имплантат должен менять свою форму вместе с телом владельца, ополовиньте его эффект: кибернетическая конечность 4 уровня будет давать только 2 точки в атрибутах. В тело перевертыша можно внедрять только фетишные имплантаты – даже техномагия несовместима с полудуховной природой оборотней. Игроки и рассказчики должны помнить о потенциальной	Book of the Weaver (44)

	опасности рассогласования работы мышц и их срабатывания без разминки. Энтузиаст, устроивший забег на скорости 75 миль/час на только что прочипованных ногах или использующий их в бою, не имея надлежащей физподготовки, окажется неприятно удивлен, порвав несколько мышц и связок. Однако риск для психики выше, чем для тела. Хотя это кажется естественным, обсчет работы 4 конечностей требует от мозга серьезной работы, и вторжение в этот процесс – величайший риск. Радикальные аугментации (или установка дополнительных конечностей) неминуемо имеют побочные эффекты от психосоматического дискомфорта (мышечных судорог, тяжелой мигрени, фантомных болей) до неизлечимой эмоциональной травмы (антисоциальных психозов, аутизма, эмоционального отчуждения, даже кататонии) или даже органических нарушений (например, паркинсонизма или подобных нейродегенеративных состояний, за которые Киберфрики получили обидное прозвище «Черные трясучки»). Чем выше уровень фетиша, тем выше риск и тем серьезнее последствия, но это отдается на откуп рассказчику.	
Scar Fetish (Фетишный шрам) **Tattoo Fetish (Фетишная татуировка)**	Многие гару с честью носят свои шрамы. В знак великого уважения и чести в шрам может быть вселен дух войны, сделав эту часть тела гару живым фетишем. Такой обычай встречается у Уктена, Вендиго, Черных фурий, Фианна и Потомков Фенрира, но некоторые племена вселяют духов в татуировки или пирсинг. Дух с большей охотой вселяется в шрам, который получен тем способом, который близок духу. Боевой шрам подходит для вселения духов смерти, войны, боли и духов предков, а шрамы от птичьих когтей понравятся духам ворона и сокола. Фианна делают искусные татуировки в виде кельтских узоров или глифов гару, потому что обычная наколка духа не прельстит. Особенность фетишной татуировки в том, что в случае ботча на броске активации она стирается, оставляя на память след, который постепенно исчезает. Уровень, сложность активации и силу этих фетишей определяет рассказчик. Новичкам не рекомендуется брать этот фетиш, так как его нужно заслужить. Перед вселением духа шрам должен быть надлежащим образом очищен. Обряд фетиша выполняется со сложностью +2 (максимум 10), потому что мало кто из духов согласен так близко соседствовать с сильной спиритуальной сущностью гару. В случае неудачного проведения обряда разъяренный дух может навредить не только мастеру ритуала, но и носителю шрама. Моколе при создании подобных фетишей клеймят себя золотом.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (127) Mokole (65) Fianna revised (79) Red Talons revised (81) Wendigo revised (75)
Swift Fetish (Фетиш скорости)	Гнозис 6 Фетишный шрам, в котором живет дух быстрой птицы или зайца. За каждые 2 успеха на броске активации скорость бега персонажа удваивается (соответственно, при 4 успехах скорость увеличивается в 4 раза). Эффект длится в течение сцены.	Red Talons revised (81)
Scarification (Шрамирование)	Гнозис 5 Эти фетиши не похожи на остальные. Придуманные африканцами узоры из шрамов содержат в себе добровольно вселившихся туда духов. Шрамирование делают серебряной иглой, и это необычайно больно. Фетиш позволяет пользоваться каким-либо даром 2 ранга. Гнозис при этом не тратится, но дар может по-прежнему требовать траты ярости и силы воли. Узор шрамирования должен изображать духа, который обычно учит указанному дару (например, если шрамирование позволяет использовать дар метиса второго ранга Рытье, то его узор напоминает крота). Для использования	Uktena (52)

	нескольких даров придется делать шрамирование несколько раз. Мало просто наделать шрамов серебром – необходимо уговорить духа добровольно вселиться в них.	
Wyrm Mirror (Зеркало Вирма)	Гнозис 7 Это серебряная пластина в костяной рамке, способная выявлять присутствие Вирма. Поймав в зеркале отражение интересующего объекта и активировав фетиш, его владелец увидит зловещее зеленое свечение вокруг тех, кто несет в себе порчу Вирма. Если владелец фетиша имеет рейтинг порчи (Corruption) 7 и выше, то свое отражение он также увидит со свечением. Чем сильнее порча, тем сильнее свечение. Фетиш не отражает бейнов, если они не материализовались. В фетиш должен быть добровольно заключен джагглинг Луны или дух воды. Если дух заключен в фетиш против своей воли, то каждое использование зеркала требует траты пункта гнозиса. Если в фетиш вселился бейн, он будет искажать отражение, пряча от владельца следы порчи и не давая увидеть Вирма в себе.	Outcasts (64)
Stealth (Маскировка)	Гнозис 4 Одна из разновидностей фетиша Medicine Bag (Сумка с амулетами). Снижает сложность всех бросков Маскировки (Stealth) на 2. Сумки с амулетами создаются старейшинами Уктена и Вендиго и редко попадают в другие племена.	Werewolf: The Wild West (282)
Dream Catcher (Ловец снов)	Гнозис 4 Деревянный обруч, пространство внутри которого заполнено паутиной из сухожилий, куда вселен дух-защитник или какой-то из духов Вивер. После активации ловит и задерживает бейнов, пытающихся вселиться во владельца фетиша. В Америке этот фетиш очень популярен, а вот европейцы не умеют их делать. Прим. перев.: согласно Hammer and Klaive, у фетиша гнозис 6, а эффект от его активации длится 12 часов. Согласно Croatan Song, у фетиша гнозис 5, а также он может насылать видения, для чего перед сном нужно потратить пункт гнозиса и сделать бросок Восприятия+Оккультизма (Perception+Occult) по сложности 8. Видение может относиться к настоящему или будущему, причем спящий не всегда может их понять.	Werewolf: The Wild West (282) Hammer and Klaive (63) Croatan Song (124)
Surge of False Energy (Скачок напряжения)	Гнозис 7 Фетиш в виде кредитной карты, способный сжигать предохранители и проводку незащищенного оборудования. Фетиш не может быть использован как источник энергии. Для порчи оборудования нужно коснуться его фетишем и сделать бросок гнозиса фетиша по сложности, равной надежности оборудования (6 для компьютеров, 9 для военной техники). Если в устройстве есть разъем, куда можно вставить фетиш, сложность снижается на 1. После броска карта выскочит из разъема.	Werewolf Players Guide (126)
Vulcan’s Interface (Переходник Вулкана)	Гнозис 5 Черная коробочка с разъемами для подключения к любым устройствам и объединения их в сеть. С помощью этого фетиша можно, например, заставить компьютер управлять тостером. Использование фетиша требует физического доступа к устройствам и не позволяет, например, взламывать другие компьютеры посредством телефонной линии. Дело в том, что духи подключаемых устройств не захотят взаимодействовать, если не будут иметь физического доступа к фетишу. Если коробку открыть, фетиш теряет свою силу навсегда.	Werewolf Players Guide (126) Apocalypse (130, 213)

	В Apocalypse упомянута версия 3.0 этого фетиша, способная работать через сети – это фетиш 5 уровня.	
Bane Lantern (Лампа бейнов)	Гнозис 5 Лампа бейнов сделана из стали, на которую нанесены особые знаки. Получив приказ (приказ должен быть произнесён на гэльском или пиктском), лампа излучает свет неестественно лилового оттенка. Попавшие в её лучи духи становятся видимыми. Подобно мотылькам, они летят на свет лампы, движимые либо некоей силой, либо любопытством. *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (110)
Delirium Mask (Делириумная маска)	Гнозис 7 Этот каменный шлем закрывает лицо целиком. Любой надевший маску может вызвать у отдельной жертвы Делирий, даже не являясь Гару. Выбранная жертва будет реагировать на носящего маску, как будто он оборотень в Криносе, даже если это не так. Как правило, на лицевой части маски вырезан устрашающий демонический лик. *(перевод Сноходца)* Во второй редакции есть уточнение, что пользоваться фетишем могут не только гару. Естественно, для привязки (attune) и активации в таком случае используется не гнозис, а сила воли.	Book of the Wyrm (111) Book of the Wyrm 2nd ed (143)
Devilwhip (Дьявольский хлыст)	Гнозис 6 Это щупальце Бейна зачаровано, чтобы существовать в материальном мире. Там, где оно было оторвано от Бейна, пришита рукоятка. Хлыст полностью чёрный, скользкий на ощупь и примерно пятнадцатифутовый в длину. Теперь в дьявольском хлысте живёт младший Бейн, наделяя его способностью оживать по приказу. В бою хлыст крутиться и щёлкает, словно живой. Дьявольский хлыст действует точно так же, как если бы Танцор пользовался обычным кнутом, но даёт ему две дополнительные кости на Фехтование. Своим ударом он сбивает оглушённого врага на пол, если тот не сделает успешного броска Силы воли против сложности, равной Гнозису хлыста. Говорится, что некоторые из дьявольских хлыстов при ударе издают звуки, похожие на человеческий хохот. *(перевод Сноходца)* По правилам второй редакции хлыст наносит сила+1 аггравированного урона и не дает дополнительных кубиков к фехтованию. Для того чтобы заставить противника упасть на пол, нужно щелкнуть хлыстом прямо перед его лицом (сопротивление падению по-прежнему требует броска силы воли по сложности 6).	Book of the Wyrm (111) Book of the Wyrm 2nd ed (143)
Tambertail's Heart (Сердце Тамбертейла)	Гнозис 7 Это мумифицированное сердце Теурга Фианна. Теперь оно содержит Бейна. Сердце обладает способностью биться, когда опасность рядом. Кроме того, ему можно приказать отогнать враждебных духов; тогда оно отбрасывает красноватый отблеск и издаёт звук, напоминающий резонанс. *(перевод Сноходца)* Во второй редакции таких фетишей существует множество: каждый из них изготовлен из сердца верного Литании гару, но все фетиши по-прежнему носят имя Тамбертейла. После активации сердца все соседние духи, враждебные к владельцу фетиша, должны сделать бросок силы воли по сложности 7. В случае неудачи духи стремительно убегают в течение 7 ходов.	Book of the Wyrm (111) Book of the Wyrm 2nd ed (143)
Umbrascope (Умбраскоп)	Гнозис 4 Умбраскоп позволяет Гару заглядывать в Умбру, не заходя в неё. Обычно, Умбраскоп помещается в бинокле или ручном телескопе.	Book of the Wyrm (112) Book of the Wyrm 2nd ed (143)

	(перевод Сноходца) Во второй редакции сложность активации фетиша – на 1 меньше, чем Преграда (Gauntlet) в месте использования.	
Wyrm-Gut Bonds (Оковы из кишок Вирма)	Гнозис 5 Эти узы сделаны из особо прочных кишок, которые нельзя разрезать или сжечь (без соответствующей магии). Попытка выбраться из них вызывает тошноту, если только не сделан бросок Выносливости против Гнозиса оков. Единственный способ разрешиться от уз — особым образом выкручиваться, меняя облик в определённом порядке: Кринос, чтобы растянуть оковы; Гиспо или Люпус, чтобы передвинуть петли через голову; Глабро или Хомид, чтобы освободить нижнюю часть тела; опять Люпус, чтобы вытащить лапы. Эти телодвижения требуют броска Ловкости + Атлетики (сложность 7), не считая обычных бросков для превращения. В конце должно быть набрано пять успехов. Если их недостаточно, персонаж свободен, но получает по одному уровню аггравированных повреждений за каждый не набранный до пяти успех (тугие оковы ломают кости). *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (112)
Spirit Tracer (Указатель духа)	Гнозис 5 Человеческий волос внутри железной отливки. Когда владелец задумывается об определенном духе, фетиш указывает, где тот находится. В фетише обитает дух охоты или хищника либо другой дух, обладающий чарой (charm) Tracking.	Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (274) Werewolf the Apocalypse revised (301)
Bone of Shielding (Косточка-выручалочка)	Гнозис 3 Маленькая косточка (размером с куриную ножку), на которой искусно вырезаны защитные руны. Косточку вплетают в волосы или шерсть владельца. После активации фетиш на 1 ход увеличивает дайспул поглощения урона на количество кубиков, равное половине временного гнозиса владельца. После каждого использования руны на косточке становятся все менее заметны. После 4-го использования руны полностью исчезают, а фетиш разрушается. В фетише обитает дух войны, росомахи, черепахи, земли или медведя.	Player's Guide 2nd ed. (124)
Elk Tooth Necklace (Ожерелье из оленьих зубов)	Гнозис 5 Ожерелье из зубов на шнурке дает своему владельцу небывалую силу, удваивая скорость бега и расстояние прыжка. Фетиш может быть активирован 1 раз в ход. В фетише обитает дух оленя.	Player's Guide 2nd ed. (124)
Friendship Ring (Кольцо дружбы)	Гнозис 6 Эти фетиши являются собственностью Детей Гайи. Для представителя любого другого племени бросок на привязку (attune) фетиша идет со сложностью +2. Кольцо может быть сделано из любого материала и несет на себе какие-либо символы дружбы. После активации фетиш связывает владельца и цель узами временной дружбы, давая владельцу дополнительный успех на все социальные броски в адрес цели. Кольцо никак не влияет на врагов своего владельца. В фетише обитает дух мира, покоя, собаки или единорога.	Player's Guide 2nd ed. (124)
Kinship Doll (Кукла-родич)	Гнозис 5 Кукла, изображающая пузатого человечка. После активации фетиша владелец должен сосредоточиться на конкретном кинфолке, после чего кукла заговорит и расскажет о местонахождении и самочувствии этого кинфолка. Чем больше успехов будет получено на броске активации, тем подробнее будет рассказ. В фетише обитает дух-предок, дух любви или дух пеликана. Прим. перев.: по Hammer and Klaive у фетиша гнозис 6, кукла должна изображать конкретного кинфолка владельца фетиша и рассказывает именно об этом	Player's Guide 2nd ed. (124) Hammer and Klaive (64)

	кинфолке, но для получения полной информации его о местонахождении, физическом и ментальном состоянии достаточно 1 успеха на броске активации.	
Lagomorph's Boon (Кроличья лапка)	Гнозис 7 Этот фетиш встречается в разных видах, но обычно это именно кроличья лапка. Фетиш дает своему владельцу небывалую удачу. Фетиш может быть активирован 1 раз в течение хроники. Каждый успех на броске активации может быть использован для игнорирования 1 ботча. Рассказчик может допустить наличие у фетиша и иных возможностей помочь игроку. В фетише обитает дух кролика, удачи или кошки. Согласно Hammer and Klaive, этот фетиш может быть активирован раз за сцену, и каждый успех на броске активации может быть использован для превращения одной 1 (единички) на любом броске в 2 (двойку). Кроме того, есть миниатюрный вариант этого фетиша со вселенным внутрь духом ярости или войны. При активации он восстанавливает все пункты ярости, но при этом владелец должен сделать проверку на впадение в безумие по сложности 5.	Player's Guide 2nd ed. (125) Hammer and Klaive (64)
Power Spike (Электрический шип)	Гнозис 7 Излюбленный фетиш Ходящих по стеклу – маленький хромированный шип. Если расположить его рядом с каким-либо устройством и активировать, шип выдает разрушительный заряд энергии, сжигающий проводку и выбивающий предохранители. Чем сложнее устройство, тем больше вероятность, что фетиш повредит лишь какую-то его часть. Количество успехов определяет масштаб поражения. В фетише обитает дух электричества, таракана или грозы либо дух Вильда.	Player's Guide 2nd ed. (125)
Spirit Drum (Барабан для духов)	Гнозис 5 Барабан*, способный призывать гаффлингов, джагглингов и прочих младших духов. Владелец фетиша делает бросок Ловкости+Исполнения (Dexterity+Performance) по сложности, равной значению гнозиса фетиша. Сколько успехов было набрано, столько дополнительных кубиков получит владелец для проведения обряда призыва (Rite of Summoning). В фетише обитает какой-либо из духов мудрости.	Player's Guide 2nd ed. (127)
Alyosha's Headband (Головная повязка Алёши Поповича)	Гнозис 7 Алёша Попович – былинный богатырь, могучий воин и непревзойденный хитрец. Говорят, что его ум был даже острее его меча и что в бою он предпочитал пользоваться смекалкой, а не оружием. Одной из его величайших побед стало убийство отродья Вирма, известного на Руси как Тугарин-змей. Теневые владыки чтут Алёшу Поповича как своего кинфолка и воспевают его славные дела. В честь него был создан фетиш – кожаная головная повязка, украшенная глифами и символами. Повязка дает своему носителю чувство юмора Алёши Поповича – тонкое, циничное и злорадное. Игромеханически это +3 кубика ко всем броскам Сообразительности+Хитрости (Wits+Subterfuge) после активации фетиша. Этот фетиш популярен и среди других племен, но Серебряные клыки относятся к нему отрицательно. В фетише живет какой-либо из духов хитрости, чаще всего – дух лисы.	Player's Guide to Garou (144)
Chameleon Skin (Шкура Хамелеона)	Гнозис 7 Этим фетишем пользуются гару, которым нужно избежать внимания к себе. Он обычно представляет собой головную повязку или пояс, но может быть и татуировкой. Фетиш наделяет мех гару свойствами хамелеоньей кожи. Естественно, он наиболее эффективен	Player's Guide to Garou (144)

	там, где много растительности, но Ходящие по стеклу создают фетиши, позволяющие им сливаться со стеклом, металлом и бетоном. Эффект фетиша после активации аналогичен дару Маскировка (Camouflage) племени Вендиго с тем отличием, что шкура хамелеона позволяет сливаться с любым окружением, в котором была выполнена привязка (attune) фетиша (не обязательно лес). В фетише обитает дух хамелеона. Его гораздо проще уговорить вселиться в фетиш, если тот сделан из кожи не хамелеона, а другой ящерицы либо вообще не рептилии.	
Paracelsus' Pommel (Меч Парацельса)	Гнозис 8 Это старый фетиш Ходящих по стеклу, который недавно вновь стал популярен, хоть и ощутимо изменился. Назван он в честь меча знаменитого алхимика XVI в. и, как и тот меч, содержит в себе беса (imp), способного помогать хозяину своим мистическим знанием**. Игромеханически после активации фетиша владелец должен потратить гнозис (накормить беса), после чего получает дополнительные кубики к одному броску на любое Познание (Knowledge). Число дополнительных кубиков равно количеству потраченного гнозиса. Традиционно беса вселяют в навершие меча, но современные Ходящие по стеклу предпочитают для этой цели КПК. Этот фетиш популярен и среди других племен. Теневые владыки называют его Ivan's Reward (Сивка-бурка), Дети Гайи – Djinn's Lamp (Лампа джинна). В фетиш нужно вселить соответствующего духа. Ходящие по стеклу ищут для этого духа хитрости, известного как бес. Найти беса с годами становится все сложнее, к тому же они очень хитры, а для заключения договора требуют солидную плату. Бесов можно найти в Легендарной сфере (Legendary Realm) Умбры, но это крайне опасно.	Player's Guide to Garou (144)
Power Goggles (Защитные очки)	Гнозис 3 Этот фетиш может быть использован фоморами, которые для его привязки (attune) бросают не гнозис, а силу воли. Очки позволяют владельцу замечать, как гару выходят из Пенумбры в материальный мир (своевременное обнаружение требует броска Восприятия+Оккультизма (Perception+Occult) по сложности 7 и может спасти фомору жизнь).	Book of the Wyrm 2nd ed (143) Freak Legion – Players Guide to Fomori (29)
Arnoch's Bait (Приманка Арноха)	Гнозис 6 Говорят, что Арнох был очень прожорливым пауком, и еды ему постоянно не хватало. Тогда он изобрел фетиш, который выглядит как жестяная банка, внутри которой лежит нечто, напоминающее лимонный леденец. Эта приманка привлекает любую еду на расстоянии взгляда. Ананаси должен поставить фетиш перед собой на любую твердую поверхность, активировать его и попросить любого, кого видит, подойти. Жертва теряет над собой контроль и подходит за приманкой. Что с ней делать дальше – решает уже ананаси. Жертва должна сделать бросок силы воли по сложности (5 + число успехов на броске активации). Сложность не может превышать 9. Неудача означает, что жертва подходит и берет приманку. Приманка съедобна и имеет вкус любимого лакомства жертвы: от сахара до экскрементов. Фетиш может создавать приманку внутри себя раз в 24 часа.	Ananasi (99)
Caen's Lace Kerchief (Шейный платок Кана)	Гнозис 6 Говорят, что один уэльский денди заключил духа в свой кружевной шейный платок. А еще говорят, что этот денди знал толк во вкусе крови и пил ее не для того чтобы насытиться, а ради удовольствия. Однако этот денди нуждался в маскировке своих пристрастий, для чего и приспособил платок. Если кусать жертву сквозь платок, на коже не остается следов – они тут же затягиваются. Если наложить платок	Ananasi (99)

	на уже имеющуюся рану, платок ее не заживит, а лишь промокнет от крови. От владельца фетиша не требуется никаких бросков – он должен просто наложить платок на голую кожу. Кусать нужно через отверстия в кружеве, чтобы не повредить ткань. В противном случае фетиш утратит свою силу, пока не будет починен. Вместо зубов, можно использовать любое тонкое колющее оружие, подходящее по размеру отверстий кружева. Когда платок убирают, он залечивает следы от укуса. При этом всего лишь затягиваются ранки, восстановления уровней здоровья не происходит.	
The Ruby Eyes of Tomas (Рубиновые глаза Тома)	Гнозис 6 «У Томаса глаза повсюду», – бахвалился создатель этого фетиша. Фетиш наделяет своего владельца дальновидением. Он представляет собой гладко ограненный рубин, имеющий в диаметре около половины дюйма. Рубин может быть вставлен в ожерелье, кольцо, скипетр или свободно лежать в россыпи других камней – это не влияет на его работу. Владелец фетиша получает возможность видеть то, что находится вокруг рубина, как если бы смотрел сквозь камень, как сквозь линзу. Рубин дает возможность обзора на 360°, слегка искажает изображение и окрашивает его в красный цвет. Звуки рубином не передаются. Владелец рубина должен посмотреть в зеркало и активировать фетиш, после чего между ними устанавливается связь. Эта связь сохраняется на расстоянии в пределах мили.	Ananasi (100)
Lotus Petals (Лепестки лотоса)	Гнозис неизвестен При дворе Матери-Луны есть сад с тысячелетними лотусами. Каждый бастет, совершивший путешествие к Луне (насколько я понял, это делается даром 5 ранга Jump to the Moon – прим. перев.), может взять оттуда 5 лепестков лотоса как знак любви Матери-Луны. Естественно, эти лепестки обладают мистическими свойствами, и бастет берегут их, используя только в чрезвычайных ситуациях. Говорят, что лепесток может следующее: ▪ обезвредить любой яд внутри организма или снаружи; ▪ исцелить смертельно больного (больной должен съесть лепесток); ▪ усилить лунные обряды; ▪ гарантировать рождение бастет. Возможно, эти слухи частично или полностью лживы. В легендах говорится о самых разных способах использования лепестков: их можно заваривать с чаем, класть в кашу, есть просто так или употреблять растертыми в порошок. Хотя получение лепестков требует путешествия к Луне, некоторые щедрые наставники (kuasha) одаривают ими своих воспитанников, прощаясь. Какими свойствами лепестки обладают на самом деле – решать рассказчику.	Bastet (156)
Grandmother's Stones (Камни праматери)	Гнозис 5 Когда схлынули воды последнего Великого потопа, на суше остались лежать переливающиеся камни, призывающие женщин по ночам. Если молодая девушка подберет такой камень на берегу или в поле в лунную ночь, он приносит ей удачу. Где-то их стали считать драгоценными камнями, где-то – оберегами. Если женщина-бастет найдет такой камень, он увеличит ее магические силы. Это блестящие голубые камушки, часто вставляемые в деревянные или золотые украшения. Они накапливают лунный свет и увеличивают гнозис своей владелицы. В полнолуние женщина-бастет должна выполнить привязку (attune) фетиша, и каждый успех, полученный на броске,	Bastet (156)

	увеличивает ее временный гнозис на 1 (тратить силу воли на автоуспехи запрещается). Фетиш работает только при полной луне – днем у владелицы нет дополнительного гнозиса. Привязку фетиша можно выполнять раз в месяц, в полнолуние, и вновь получить дополнительный гнозис можно будет только через месяц. Большинство бастет, привязывая к себе фетиш, возносят молитвы Луне и Гайе, подняв украшение в благодарственном жесте.	
Counterfeit (Подделка)	Гнозис 3 Как ни прискорбно, но кораксы одержимы клептоманией. Многое из того, что они пытаются украсть, представляет собой немалую ценность, делая кражу рискованным делом. Те из кораксов, кто ценит свою жизнь, обзавелись этим фетишем, представляющим собой глиняную табличку с выдавленным на ней символом ворона. Табличка окрашена в белый цвет. Большинство Подделок имеют размер 1x3 дюйма, но это не обязательное правило. Получив пункт гнозиса, Подделка может стать копией одного любого мелкого предмета, которого коснулась. Кораксы используют ее для того, чтобы подменить украденное. Подделка копирует лишь облик предмета, а не его функции. Как только владелец украденного мобильника, пистолета, фетиша или чего-то еще решит им воспользоваться, Подделка возвращается к своему изначальному виду, обескураживая жертву. Умные кораксы следят за теми, кого обокрали, потому что многие из них в гневе выбрасывают Подделки. Если фетиш не был поврежден, коракс постарается забрать его, чтобы использовать повторно. В Hammer and Klaive гнозис фетиша увеличен до 6, а обитает в ней дух гусеницы или бабочки.	Corax (87) Hammer and Klaive (102)
Egg Basket (Корзинка для яиц)	Гнозис 3 Корзинка из тростника для хранения кладки яиц моколе. Корзинка имеет размер одного яйца, но в нее вмещается вся кладка. Яйца в корзинке находятся в тепле и остывают всего на 5% каждый час. Само собой, корзинка предназначена для чрезвычайных ситуаций. Если каэрн в опасности, самка исполняет обряд спасения детенышей (Save Hatchling), сконцентрировавшись на корзинке. Недостаток корзинки – в ее хрупкости. Во время Войны гнева многие кладки погибли, когда гару бездумно уничтожали корзинки. В фетише обитает дух ткачика или иволги.	Mokole (65)
Spirit Jar (Горшок с духом)	Гнозис 5 Этот фетиш представляет собой горшок ручной работы с запечатанной смолой или воском крышкой, наводящий на мысль о магии вуду. В горшке обитает заточенный туда дух. Владелец фетиша может заставить духа использовать свои чары (charms), такие как Healing, Flood, Create Fires. Для этого с ним придется торговаться, предлагая тому взамен гнозис или обещая выпустить на свободу либо разрешить вселиться в себя. Если горшок разбить, дух обретет свободу. И чаще всего в этот момент он крайне зол. Заточить в фетиш можно любого духа. Но если дух очень слаб, от него не будет толку, а если очень силен, то он сможет освободиться и напасть на владельца фетиша.	Mokole (66)
Spirit Rattler (Погремушка для духов)	Гнозис 6 Змеиная погремушка, привязанная жилами к длинной кости животного средних размеров. После активации фетиша звук погремушки заставляет всех духов в радиусе 30 футов замереть в ужасе в течение 1 хода за каждый успех на броске активации. Духи с гнозисом 6 и выше могут попытаться убежать, сделав оппозитный бросок своего гнозиса против гнозиса владельца фетиша. Для изготовления фетиша нужна погремушка старой	Nagah (99)

	змеи, прожившей 7 и более лет. Если для того, чтобы получить погремушку, змею пришлось ранить или убить, фетиш не будет работать. Погремушку прикрепляют к кости, а затем вселяют в фетиш соответствующий дух из рода Вани (Wani).	
Circular Saw Launcher (Пиломёт)	Гнозис 5 Инженеры раткинов считают себя гениальными творцами разрушения. Этот фетиш состоит из сделанного из доски импровизированного ружейного ложа, нескольких мощных резинок и диска от циркулярной пилы (см. рис. на стр. 73 – прим. перев.). Запуск диска чем-то похож на использование дара Shadow Throw (Бросок тени). Пользоваться фетишем может любой знающий о духах раткин. После активации диска необходимо прицелиться, сделав бросок Ловкости+Оккультизма (Dexterity+Occult) по сложности 7. Неудача на броске активации или ботч на броске прицеливания приводят к тому, что оружие стреляет во владельца, а не в жертву. Диск наносит аггравированный урон: 3 кубика + по кубику за каждый успех на броске атаки.	Ratkin (74)
Marlin's Tail (Хвост марлина)	Гнозис 6 Несколько костей марлина, нанизанных на нитку, которая обмотана вокруг пояса. В формах чазмус и сквамус фетиш выглядит как ряд выступов вокруг «талии» акулы. Активация фетиша удваивает скорость плавания и высоту прыжка из воды. Кроме духа марлина, в фетиш можно вселить также дух рыбы-меч или акулы мако.	Rokea (82)
Dagger of Retribution (Кинжал возмездия)	Гнозис 5 Этот фетиш, уродливый железный кинжал, был создан для выслеживания украденных вещей и наказания воров. Гару концентрируется на потерянной вещи, держа кинжал в руках. Кинжал осторожно тянет владельца в направлении вещи, пока Гару не потребует ее обратно. Если владелец фетиша знает вора в лицо или по имени, он также может использовать кинжал, чтобы обнаружить его. В бою фетиш считается ножом (повреждения равны силе, сложность 4); повреждения могут быть летальными или тяжкими, на усмотрение Гару. Чтобы создать такой фетиш, Гару должен заточить в него духа отмщения. *(перевод Алхора)* По правилам MET этот кинжал наносит летальный урон. По правилам доревайзнутой редакции нож бьет по сложности 5.	Get of Fenris revised (83) Get of Fenris (49)
Quiver of Silvered Arrows (Колчан серебряных стрел)	Гнозис 3 Большинство этих фетишей было создано в давние времена, когда Фурии воевали с другими племенами. Теневые владыки и Потомки Фенрира были злейшими врагами Фурий, потому им досталось больше всего этих стрел. Эти стрелы острее обычных и не ломаются при обычном использовании. То есть, если Фурия выстрелит в тварь Вирма и промахнется, и стрела ударит в каменную стену или борт танка, она не сломается. А если использовать ее, чтобы пронзить кого-то в ближнем бою, взобраться на гору или поковыряться в зубах, то есть риск остаться без стрелы. Колчан и дюжина стрел в нем представляют собой единый фетиш. Стрела добавляет дополнительный кубик урона, таким образом дайспул повреждений для короткого лука составляет 5 кубиков, длинного – 6 кубиков. Урон от серебра является непоглощаемым для гару, не располагающих особыми дарами и броней. В фетише обычно обитает джагглинг Луны.	Black Furies revised (83)
Chuck Rock (Обломок)	Гнозис 4 Каменный осколок от здания, снесённого в гетто. Присущий этой вещи Гнев превращает её в опасное	Bone Gnawers (44)

	метательное оружие. Гару тратит одно очко Ярости и бросает Ловкость + Атлетика (сложность 5). Обломок даёт дайсы урона (5 + число успехов), сам при этом не ломается и может использоваться повторно. *(перевод Владимира Бондаренко)*	
Gaia's Big Thumb (Перст Гайи)	Гнозис 5 Этот фетиш похож на высохший, мумифицированный человеческий большой палец. Активировав его и бросив Восприятие + Знание улиц, Гару может остановить любое проезжающее транспортное средство. Доедет ли он до пункта назначения, и как быстро – другой вопрос. Это зависит от числа успехов: с пятью его довезут до места в кратчайшие сроки, с одним – будут задержки и поломки. Фетиш не работает, если Гару находится в окружении чужаков. *(перевод Владимира Бондаренко)*	Bone Gnawers (45)
Rover's Whistle (Свисток)	Гнозис 4 Его свист привлекает внимание Гару со всего квартала, указывая им, где хозяин фетиша. Так же он может привлекать членов Кинфолка (если у персонажа есть Дополнение Кинфолк). Для использования фетиша требуется бросок Харизмы + Лидерства (сложность 6). Если кинуть Харизма + Знание Зверей, можно созвать с квартала всех бродячих псов. Свисток носят на шее, на цепочке. *(перевод Владимира Бондаренко)* По правилам revised edition у этого фетиша гнозис 5, а его действие сравнимо с даром галлиарда Call of the Wyld (Зов Вильда), но не сопровождается воем. Призыв кинфолка требует броска Харизмы + Лидерства (Charisma + Leadership) по сложности 5, кинфолки призываются в количестве одного человека за каждый успех. Грызущие кость уважают этот фетиш и приходят друг другу на помощь, но гару других племен злятся, когда их пытаются позвать собачьим свистком. Гару не обязаны отвечать на зов. Чтобы переполошить всех бродячих собак в квартале, нужно сделать бросок Харизмы + Знания зверей (Charisma + Animal Ken) по сложности 6. Чтобы призвать собак к себе или заставить их что-то сделать, нужны дополнительные броски Харизмы + Знания зверей. Некоторые мастера ритуалов в городских каэрнах используют эти фетиши, чтобы созывать септ, не привлекая внимание людей.	Bone Gnawers (45) Bone Gnawers revised (78)
Truth Feather (Перо правды)	Гнозис 6 Соколиное перо, дающее перворанговый дар филодоксов Truth of Gaia (Истина Гайи).	Children of Gaia (53)
Tattoo of True Shape (Татуировка истинной формы)	Гнозис 6 Этот фетиш представляет собой татуировку, шрам или пирсинг, в которых обитает дух осьминога или иного существа, способного менять форму своего тела. Этот фетиш изобрел рагабаш Солдат-из-рая (Soldier-of-Paradise), чтобы смена формы не доставляла неудобств. Если приходится драться в узком коридоре, гару в форме кринос становится меньше по размеру. Если гару в форме хиспо нужно разместиться в лифте, он становится выше в холке, оставааясь при этом четвероногим. Перекинуться из хомида в люпус через кринос без проблем удается даже в узком туннеле. При смене формы необходимо активировать фетиш, и это означает, что нельзя одновременно воспользоваться фетишем и сменить форму за трату пункта ярости. Все 5 форм по-прежнему узнаваемы, и новых форм фетиш не добавляет. Фетиш особенно полезен гару, проникающим в лабиринты Танцоров Черной спирали и прочие пристанища Вирма. Знают ли сами Танцоры о нем – неизвестно.	Children of Gaia revised (78)

Belt of the Unicorn (Ремень единорога)	Гнозис 6 Белый кожаный ремень, в котором обитает гаффлинг Единорога. Ремень защищает того, кто его носит, от принятого внутрь яда (включая яд Вирма) и естественных болезней. Радиация и сверхъестественная отрава, попавшая на кожу или впрыснутая в кровоток, по-прежнему опасны. Бросок не требуется.	Children of Gaia revised (78)
Cup of Alicorn (Чаша из рога единорога)	Гнозис 6 Говорят, что эта резная чаша сделана из рога Единорога. Правда ли это – неизвестно. Эти фетиши есть в нескольких старых европейских септах Детей Гайи, одна точно есть в Швейцарии. В чашах обитает дух исцеления. Чаша обезвреживает любой налитый в нее яд. Сделав успешный оппозитный бросок своего гнозиса против Интеллекта+Науки (Intelligence+Science) отравителя, владелец фетиша может по изменению цвета и блеска чаши определить тип яда. Ботч на броске приводит к тому, что чаша разбивается.	Children of Gaia revised (78)
Goibhniu's Hammer (Молот Гоибниу)	Гнозис 6 Этот фетиш не боевой, но высоко ценится кузнецами племени Фианна. Этими молотами ковалось лучшее оружие, включая некоторые клейвы. За каждые 2 успеха на броске активации фетиш дает кузнецу дополнительный кубик на броски Ремесла (Craft) при ковке металла. Кроме того, выкованные этими молотами изделия более угодны духам, что снижает сложность обряда фетиша для них на 1. В фетише обитает дух земли или огня.	Fianna revised (77)
Pipes of the Otherworld (Волынка того света)	Гнозис 5 Прекрасно изготовленная волынка (обычно горский вариант), издающая необычно печальную мелодию, привлекающую духов. После активации каждые 2 успеха на броске Харизмы+Исполнения (Charisma+Expression) по сложности 7 снижают сложность мистических обрядов на 1. Сложность обрядов смерти, таких как проводы усопшего, снижается на 1 за каждый успех.	Fianna revised (78)
Tathlum (Татлум)	Гнозис 5 Шарик для пращи, изготовленный из особой смеси песка, извести, трав и мозга врага, куда вселен дух мщения. Обычно праща наносит сила+2 бэшингового урона, но при стрельбе татлумом урон становится летальным. Если татлум был изготовлен для поражения конкретного противника, то этому противнику он будет наносить аггграву. Мозг особо могущественного врага (например, старейшины Танцоров Черной спирали или древнего вампира) дает еще +1 к урону.	Fianna revised (79)
Security Sniffer (Ищейка)	Гнозис 4 Обычная программа для поиска, с которой связан дух любой городской птицы. Программа запускается на компьютере, входящем в состав системы видеонаблюдения, и ищет всех, кто подходит под определенное описание. Эффективность программы зависит от масштабов применения – правительственная система видеонаблюдения, охватывающая многие общественные места, будет крайне результативной.	Glasswalkers revised (86)
Cub's Vigor (Щенячья сила)	Гнозис 6 Это маленький кусочек кости или кожи, дающий своему владельцу практически неограниченную энергию юного щенка. После активации фетиша персонаж может в течение 8 часов может обходиться без сна и пищи. Если на броске активации было получено 3 и более успехов, персонаж может восстановить пункт временной силы воли или исцелить один бэшинговый или летальный уровень повреждений. Пользоваться фетишем можно всего раз в день.	Red Talons revised (81)
Cloak of Darkness (Плащ тьмы)	Гнозис 2 Среди Теневых владык модно носить плащи, и на то есть причина. Они позволяют прятать оружие, защищают от непогоды и полезны, когда нужно действовать тайно.	Shadow Lords (53)

	Фетишный плащ еще полезнее обычного. Ношение этого фетиша добавляет 3 кубика ко всем броскам на Маскировку (Stealth) и снижает на 2 сложность сокрытия под плащом фетиша или талена, используемого как оружие (размер оружия должен допускать его ношение под плащом). В плаще обитает дух ночи.	
Blood Chalice (Кровавый потир)	Гнозис 4 Хотя Кровавый потир является священной чашей Деда Грома, само владение им уже нарушает Литанию и карается изгнанием или смертью. Лишь самые извращенные из Теневых владык имеют дерзость пользоваться этим фетишем. Теневые владыки не стесняются использовать людей в борьбе со своими врагами из числа гару или подданными Вирма. Но есть также и люди, которых использует Вирм, чтобы навредить детям Грома. Владыки вершины***, которые ставят правосудие превыше всего, порой отдают этих предателей Деду. Человека приводят на вече, чтобы он мог увидеть, кому смел противостоять. Вече собирается специально для суда над жертвой. Пока филодокс описывает преступление человека против гару, Владыки принимают форму кринос. Человек вправе отбиваться, но его одолеют и выпустят его кровь в Потир. Владыки заявляют, что не едят плоть человека, а распитие крови не нарушает Литанию. Кровь в Потире посвящают Деду Грому. Теург вздымает чашу к небесам, а потом пьет кровь. Душа жертвы предается забвению, ее сердце разрывается, и грохот грома заставляет землю вздрогнуть. Тело жертвы заваливают экскрементами и поливают мочой. Теург получает 3 пункта Чести (Honor), филодокс – 1 пункт Мудрости (Wisdom), остальные участники – 1 пункт Славы (Glory). Заработанные таким ужасным образом показатели известности имеют значение лишь для других Теневых владык, но при покровительстве лидера септа их можно использовать для получения постоянной известности (Renown). Если освященный Кровавый потир используется в других церемониях, мастер ритуала автоматически получает 1 пункт гнозиса. Пожертвовать Деду Грому можно любого человека, действовавшего против Владык, будь то даже гуль, священнослужитель, экстрасенс или маг.	Shadow Lords (53)
Judge’s Dagger (Кинжал судьи)	Гнозис 4 Вороненые ножи, используемые исключительно Судьями судьбы***. Их боятся, причем не зря – многие пали от одного укола таким ножом. Нож должен быть настроен на жертву, что требует двух условий. Первое условие – жертва должна быть нарушителем Литании. Детали не важны, хотя фетиш тем эффективнее, чем более злостное нарушение было совершено. Второе условие – наличие значимого для жертвы предмета или ее крови (что более предпочтительно). Если жертва виновна и у владельца фетиша есть значимый для нее предмет, кинжал можно надлежащим образом настроить. Владелец фетиша выполняет бросок Харизмы+Ритуалов (Charisma+Rituals) по сложности 7 и передает кинжалу гнозис в количестве, равном рангу жертвы. Те, у кого нет ранга, не могут считаться нарушителями Литании, если только это не Танцоры Черной спирали. Гнозис остается в кинжале до смерти жертвы и не может быть из него извлечен. После настройки фетиша его владелец может определить направление к жертве, положив кинжал в воду – некоторые Судьи используют лужи. Если размер водоема позволяет, кинжал безошибочно разворачивается в направлении жертвы, если та не использует даров и прочих сверхъестественных сил для	Shadow Lords revised (79)

	сокрытия своего местонахождения. Найдя жертву, Судья может воспользоваться вторым преимуществом фетиша. Кроме обычных уровней повреждения, кинжал наносит также аггравированный урон в количестве, равном числу пунктов гнозиса в нем. Этот дополнительный урон наносится исключительно жертве, на которую настроен кинжал. После смерти жертвы кинжал возвращает гнозис владельцу и может быть настроен на новую цель. В фетише обитает дух мщения или расплаты. Прим. перев.: правила MET вносят ряд уточнений. Индульгенция в отношении безранговых нарушителей Литании распространяется исключительно на щенков гару, а на людей, вампиров и прочих существ, не имеющих ранга, Судья может охотиться с кинжалом. Количество необходимого для этого гнозиса определяет рассказчик (рассказчик может решить, что гнозиса для этого не потребуется). Фетиш не может вместить в себя более 6 пунктов гнозиса. Кинжал наносит летальный урон + аггравированные повреждения за гнозис.	
Stine-Headed Mace (Каменная булава)	Гнозис 5 Это древнее оружие очень просто сделать своими руками: нужно просверлить сквозное отверстие в большом камне и вставить в него прочную палку. Такая простота привлекает союзных духов природы и элементалей земли. Оружие украшают золотой проволокой, глифами гару и египетскими иероглифами, после чего духи обычно желают вселиться туда и наделить булаву силой. В форме хомид гару может нанести булавой сила+1 бэшинговых повреждений, в глабро – сила+2, в криносе – сила+3. Когда владелец меняет форму, булава меняет свои размеры. Это простое в изготовлении, а потому популярное оружие. Т. к. духи природы и элементали земли в наше время измучены, для того чтобы убедить их вселиться в булаву, может понадобиться украсить ее особенно искусно или роскошно.	Silent Striders revised (80)
Tiger Bells (Тигровые колокольчики)	Гнозис 7 Несколько украшенных позолотой маленьких колокольчиков, часто квадратной формы. Звездочеты носят их на кожаном шнурке вокруг запястья. Когда-то такими колокольчиками придворные маги Индии и Китая усмиряли диких животных, теперь они служат иной цели. Звездочеты вселяют в колокольчики дух тихого ветерка или прохладной воды. Активировав фетиш и встряхнув его, владелец колокольчиков может обездвижить всех духов на участке, радиус которого в ярдах равен гнозису Звездочета. Скорость передвижения всех духов на участке замедляется в 4 раза, кроме того они не могут атаковать ни Звездочета, ни кого-либо или что-либо еще. Однако духи могут обороняться, если их самих атакуют.	Stargazers revised (82)
Snake Bow (Змеиный лук)	Гнозис 5 Искусно сделанный лук, украшенный кожей гремучей змеи с выпуклой стороны. После активации лука выпущенные из него стрелы оказываются отравленными: если стрела нанесла хотя бы 1 уровень повреждений, на следующем ходу жертва получает 1 уровень аггравированного урона. В фетише обитает дух гремучей змеи. Прим. перев.: согласно правилам MET, яд этих стрел игнорирует природную невосприимчивость к ядам, если у жертвы есть таковая.	Uktena revised (76)
Uktena Scale (Чешуйка Уктены)	Гнозис 6 Те, кто отмечен благосклонностью Уктены, могут найти красноватые или беловатые бритвенно-острые треугольные чешуйки длиной с большой палец. Они упали с боков самого Уктены. Дав чешуйке отведать	Uktena revised (76)

	собственной крови (слабый надрез, не наносящий повреждения) и сделав успешный бросок активации, владелец фетиша получает -2 сложности бросков Загадок (Enigmas) до конца сцены. Кроме того, сложность смены формы (включая частичную смену формы) для владельца фетиша снижается на 1. Активированная чешуйка сверкает, как пламя. Такая находка никогда не считается случайной (и ни один здравомыслящий гару из племени Уктена не попробует отнять чешуйку у другого). Нашедший чешуйку считается избранником тотемного духа и получает пункт временной чести (Honor). Если же нашедший не оправдал благосклонности Уктены, он погибнет загадочной смертью, после чего чешуйка утрачивает свои свойства. Однако есть ритуал, который может наделить чешуйку особой силой. Новый владелец должен взять щепу от дерева, в которое ударила молния, и разжечь ее, добыв огонь естественными методами (кремень и трение подойдут, спички и зажигалка – нет), после чего сжечь в этом пламени чешуйку. От нее останется серый или черный уголек с красноватой светящейся сердцевиной. Уголек заворачивают в кусочек оленьей шкуры, и этот фетиш дает носителю до конца сцены +1 кубик ко всем броскам охоты и выслеживания за каждые 2 успеха на броске активации. Уголек ядовит, поэтому, когда фетиш не используется, он должен висеть где-нибудь в лесу. Если держать его в помещении, то за каждый час, проведенный с ним в одной комнате (и за каждые два часа, проведенные в соседней комнате), все получают 1 уровень аггравированных повреждений.	
Flint Arrow Shirt (Рубашка из кремневых наконечников)	Гнозис 7 Эта рубашка сделана более чем из сотни каменных наконечников стрел и копий, связанных жилами и шнурами из волос. За каждый успех на броске активации владелец фетиша до конца сцены получает дополнительный кубик к броскам на поглощение урона (включая урон от серебра). Кроме того, наконечники покрываются слоем льда, поэтому рубашка дает аналогичную защиту от огня и жары. В рубашку вселяют сразу двух духов: кремня и льда.	Uktena revised (77)
War Whistle (Боевой свисток)	Гнозис 5 Фетиш делают из кости из ноги орла или другой хищной птицы и украшают иголками дикобраза или красивыми перьями. В него вселяют кровожадного духа войны. Свисток вручается старейшинами перед боем избранному вождю или военоначальнику. Активировать фетиш можно, если дуть в него с холодной яростью в сердце. Пронзительный свист созывает всех союзников владельца фетиша и устрашает всех врагов на поле боя (+2 кубика к броскам Запугивания (Intimidation)). Прим. перев.: согласно правилам MET свисток может быть использован только один раз в бою.	Wendigo revised (78)
Blanket of Peaceful Rest (Одеяло спокойного сна)	Гнозис 7 Ночные кошмары опасны. Они не только могут привести к безумию или харано (и то, и другое не редкость во время Войны Апокалипсиса), но и делают душу беззащитной перед бейнами, например ночными ведьмами. Чтобы защитить членов стаи или кинфолков от кошмаров, их накрывают Одеялом спокойного сна. Любой дух, пытающийся сверхъестественным образом наслать кошмар, должен сперва сделать успешный бросок гнозиса по сложности 7. Но не все так безоблачно. Дурной славой пользуются те одеяла, которые стали проклятыми. Они оставляют спящих не только без кошмаров, но и без снов – их жертвы либо просыпаются в состоянии глубокой депрессии, либо так и остаются лежать в летаргии. Во время сна воины Гайи уязвимы, и фетиш, который в этот	Hammer and Klaive (63)

	момент обратился против своего хозяина, крайне опасен. В фетише обитает джагглинг Луны или дух совы.	
Dark Mask (Черная маска)	Гнозис 6 Происхождение этого фетиша вызывает много споров. Большинство считает, что его придумали Звездочеты, потому что он уместен в руках мастера кайлиндо. Против этой версии возражают те, кто знает о нелюбви Звездочетов к фетишам. Предполагают, что фетиш был создан средневековыми Потомками Фенрира, Серебряными клыками эпохи Возрождения или Ходящими по стеклу, которые пересмотрели фильмов о кун-фу. Фетиш представляет собой полоску абсолютно непрозрачной черной ткани, внутри которой обитает дух совы. Надев ее и активировав, владелец впадает в безумие, получая все соответствующие преимущества и недостатки. При этом окружающим кажется, что он нормален. Кроме того, владелец фетиша не получает штрафов к Восприятию (Perception). Главным преимуществом фетиша можно считать то, что его владелец контролирует это мнимое безумие. Он может в любую секунду снять маску, потратив пункт силы воли, если только не впал в настоящее безумие, пока фетиш был на нем. В таком случае он просто не догадается снять маску, а если и догадается, то это не поможет. Тем не менее, и в настоящем безумии он сохраняет бонусы к Восприятию.	Hammer and Klaive (63)
Eye of the Night (Глаз ночи)	Гнозис 5 Это необычный фетиш, обладающий разными эффектами днем и ночью. Это маленький стеклянный диск диаметром около 5 дюймов, в котором обитает либо вселенный на закате дух солнца, либо вселенный перед рассветом дух Луны – они наделяют фетиш одними и теми же способностями. Активированный фетиш подбрасывают вверх, и в верхней точке полета он зависает ровно над головой владельца. Ночью фетиш горит ярким светом подобно полной Луне. Это удобно там, где нет освещения, а врагов этот свет повергает в оцепенение, не давая выполнить следующее действие. Избежать оцепенения можно, сделав успешный бросок Сообразительности+Бдительности (Wits+Alertness) по сложности 7. Фетиш не повергает в оцепенение противников, не обладающих зрением. Днем диск становится чернее ночи и создает тень, достаточную для того, чтобы в ней разместился владелец фетиша. Это очень удобно во время долгих переходов по жаре – владелец фетиша получает -2 к сложности бросков Выносливости (Stamina) для борьбы с усталостью в соответствующих условиях. Фетиш может быть активирован 1 раз за сцену.	Hammer and Klaive (63)
Fifty-Yard Rattler Rope (50-ярдовая веревка)	Гнозис 6 Изобретенное на Диком Западе лассо, сделанное из веревки, сплетенной из 4 шнуров, в которую вселен дух змеи, обычно гремучей. Обычно такой фетиш имеет длину около 10 ярдов. После активации лассо удлиняется до 50 ярдов, причем метать его на всю длину можно с такой же точностью, как и на 10 ярдов. Чтобы поймать кого-то с помощью лассо, нужно сделать бросок Ловкости+Атлетики (Dexterity+Athletics) по сложности 8.	Hammer and Klaive (64)
Law Skull (Череп правосудия)	Гнозис 7 Излюбленный фетиш Детей Гайи, получивший распространение среди всех племен. Он представляет собой череп врага, куда вселен дух, служащий Соколу. Череп украшают особым образом – от основания черепа через макушку к зубам идет вереница рун, соответствующих заповедям Литании. На левом виске вырезают глиф «слава», на правом виске – «мудрость», между глаз – «честь».	Hammer and Klaive (64)

	Для активации фетиша необходимо поместить в глазницу черепа глаз поверженного врага – тогда фетиш расскажет о том, что этот глаз видел перед смертью. Рассказ касается совершенных грехов, включая нарушения Литании. Если вставить глаз в левую глазницу, фетиш расскажет о злодеяниях, за которые лишают Чести (Honor) и Славы (Glory), в правую – Чести и Мудрости (Wisdom). Те, кто слышат эти рассказы, могут осознать собственные изъяны и преисполниться желанием исправить их. Кроме того, этот фетиш можно использовать, чтобы доказать вину или невиновность другого, хоть это и непросто. Если глаз мертвеца видел совершенное преступление, делается оппозитный бросок гнозиса фетиша против ярости обвиняемого (если только обвиняемый добровольно не согласится взять фетиш в руки). Успешный бросок позволяет фетишу понять, что боится услышать обвиняемый, и рассказать о преступлении. В случае неудачи фетиш рассказывает о чем-то другом или просто молчит.	
Moongleam (Свет Луны)	Гнозис 5 Маленький камушек, отшлифованный до гладкости течением реки или инструментами в руках изготовителя фетиша. Фетиш можно активировать только ночью, и тогда обитающий в нем джагглинг Луны заставляет камушек светиться лунным светом. Яркость света зависит от фазы Луны: в новолуние он мигает и не ярче гаснущей свечи, при растущем и убывающем месяце не мигает и горит неярко, в первой и третьей четверти светит не хуже современного фонарика, при растущей и убывающей Луне подобен автомобильной фаре, а в полнолуние заливает светом все вокруг и способен ослепить врага, если использовать его внезапно (чтобы успеть прикрыть глаза, враг должен сделать бросок Сообразительности+Бдительности (Wits+Alertness) против Ловкости+Хитрости (Dexterity+Subterfuge) владельца фетиша).	Valkenburg Foundation (25) Hammer and Klaive (65)
Firemask (Огненная маска)	Гнозис 6 Деревянная маска, в которой обитает дух солнечного света (попытки вселить во что-то деревянное дух огня обычно заканчиваются неудачей). Маска представляет собой большой круг, центральная часть которого надевается на лицо, а по краю идет волнистая красная линия, изображающая языки пламени. Когда маска надета и активирована, и фетиш, и его владелец становятся нечувствительны к огню. Многие оборотни, надев маску, поливают себя спиртом или бензином, поджигают себя и бросаются в бой, превращаясь в живые факелы (правила по силе пламени и наносимому урону см. в корбуке). Кроме того, пока маска активирована, ее владелец получает -1 к сложности всех социальных бросков в отношении духов огня.	Hammer and Klaive (71)
Disease Stick (Целебная дубинка)	Гнозис 7 Из всех гару хомиды сильнее всего привязаны к родичам среди людей и больше всех страдают, когда эти люди болеют. Этот фетиш позволяет бороться с болезнями, пусть и нестандартным способом. Это длинная дубинка, сделанная из прочного дерева и украшенная многочисленными глифами, значащими «живучесть». В дубинке обитает дух дерева или иной дух природы. После активации фетиш ищет духов болезни и бьет их, изгоняя недуг из человеческого тела. К сожалению, при ударах дубинкой страдает и тело человека. Фетиш наносит сила+1 бэшингового урона, отразить удар невозможно. При каждом ударе владелец дубинки может сделать бросок гнозиса фетиша по сложности 8, и если бросок будет удачным, болезнь будет исцелена. Если бросок оказался неудачным, его можно повторить по сложности 7. Если и повторный бросок был неудачным,	Hammer and Klaive (76)

	сложность снижается до 6 и т. д. Дубинка не может исцелить колдовскую порчу и прочие сверхъестественные воздействия и не может превратить фомора обратно в человека, но может бороться с любым обычным заболеванием от простуды до рака и СПИДа. Этот фетиш бесполезен для гару, иммунных к обычным болезням, но позволяет эффективно лечить больных кинфолков. При этом владельцу фетиша нужно побеспокоиться о том, чтобы процесс лечения остался тайной. Если ребенок приходит в школу весь в синяках со словами: «Папа бил меня, пока мне не полегчало», – это вряд ли поможет избежать ненужного внимания.	
Traveler's Charm (Амулет путешественника)	Гнозис 7 Подобно тому как хомиды делают фетиши для выживания в непривычной для них дикой среде, люпусы делают фетиши для того, чтобы лучше приспособиться к странному миру людей. Амулет путешественника обычно представляет собой маленький округлый камешек, который люпус проглатывает. Пока фетиш находится в организме, его владелец не страдает от морской болезни, его не укачивает в транспорте, он может питаться жирной и острой человеческой пищей и не получает штрафов на броски Восприятия (Perception) из-за загрязнения среды, включая шумовое загрязнение. Минус фетиша в том, что его придется потом извлечь из испражнений и вновь проглотить, но люпусов эта мысль не шокирует, в отличие от хомидов.	Hammer and Klaive (77)
Memory Cup (Сосуд воспоминаний)	Гнозис 5 Этот фетиш обычно имеет вид рога для питья, пивной кружки фляжки или вычурного церемониального кубка. Ходящие по стеклу предпочитают стопки, Грызущие кость – стаканы, украшенные культурными элементами из прошлого (в особом почете герои старых мульфильмов) и начищенные до идеального блеска. Внутри фетиша обитает дух певчей птицы, птицы-неразлучника, черепахи или (редко) слона. Перед активацией в сосуд воспоминаний наливают алкогольный напиток (фетиш Грызущих кость допускает использование безалкогольных напитков). Тот, кто выпьет из сосуда, получает доступ к своим воспоминаниям и способен увидеть как вчерашний день, так и свое младенчество в мельчайших подробностях. Сделав бросок Восприятия+Загадок (Perception+Enigmas) по сложности 8, пьющий из сосуда может сосредоточиться на какой-то детали, о которой и не помнил, или на каком-либо событии, где ему пришлось присутствовать. Давность воспоминания роли не играет. Галлиарды любят использовать этот фетиш для того, чтобы из подробных рассказов очевидцев создать особенно интересную историю.	Hammer and Klaive (80)
Bowl of Blood (Кровавая чаша)	Гнозис 6 В греко-римской мифологии фурии были духами мести, преследующими преступников. Черные фурии полностью согласны с таким определением, хоть и слегка сменили цель – они идут по следам тех, кто совершил преступление против женщин. Их можно считать справедливыми, но никто не назовет их добрыми. Ну а этот фетиш служит для того, чтобы собрать в него кровь того, кто подозревается в лжи по поводу чего-то важного. Жертве наносят рану, подставляют Чашу под струю крови и активируют фетиш. Рана должна нанести минимум 1 уровень летальных или аггравированных повреждений, причем каждая новая порция крови требует новой раны. Когда Чаша заполнится кровью, жертве задают один вопрос. Если жертва говорит правду, струя крови, льющейся в чашу, остается красной, символизируя невиновность. Если же ответ лживый, кровь, вытекая из раны, становится черной в знак виновности жертвы. Обмануть Чашу очень сложно, но все-таки можно. Фетиш	Hammer and Klaive (81)

	путается, когда говорят полуправду – тщательно подобрав слова, можно скрыть истину. Попытка обмана Чаши требует броска Интеллекта+Хитрости (Intelligence+Subterfuge) по сложности 8. Чем дольше идет допрос, тем больше крови теряет жертва, ее разум слабеет, поэтому допрос почти всегда успешен. Практически все жертвы допроса с использованием Кровавой чаши умирают от полученных ран.	
Australian Switchblade (Австралийская выкидуха)	Гнозис 6 Если пройтись по улице с грандклейвом в руках, у вас, скорее всего, будут проблемы с полицией. Хоть Грызущие кость и не боятся этого, тем не менее они могут и не привлекать к себе внимание. По этой причине они очень любят оружие небольшого размера, которое можно незаметно положить в карман одежды. Встречайте Австралийскую выкидуху, созданную Костегрызами Сиднея. Обитает в фетише дух ящерицы (традиционно это плащеносная ящерица, но предприимчивые Костегрызы доказали пригодность любой старой ящерицы). Выглядит фетиш как обычный выкидной нож, но таит в себе зловещий сюрприз – при открывании лезвие удлиняется до 3–4 футов. Без активации это нож, после активации это меч (правила для обоих видов оружия см. в Werewolf: the Apocalypse, стр. 210). Фетиш наносит летальный урон, что делает его отличным дуэльным оружием для несмертельных схваток с другими гару. А вот фоморов и простых смертных он разит насмерть. Австралийское происхождение и принцип работы этого оружия позволили немалому числу Костегрызов хитрить, выдавая обычные ножи за фетиш – наверное, это не совсем хорошо. Большинство членов племени сходятся в том, что это плохо.	Hammer and Klaive (82)
Mask of Justice (Маска правосудия)	Гнозис 6 Правосудие оборотней не слепо: его глаза широко открыты, полны жаждой мщения и не обращают внимания на закон (хоть порой и озираются на обычаи, традиции и мнение старейшин). У каждого племени свое правосудие, но оно не должно быть ошибочным. Именно поэтому Грызущие кость создали этот фетиш, опираясь на классический образ слепой Фемиды. Маска правосудия представляет собой длинную марлевую полосу, вымоченную в крови жертвы убийства и ставшую обиталищем духа войны или ярости. После активации фетиш становится прозрачным для своего владельца, но сквозь него отчетливо виден лишь тот, от чьей руки погибла жертва, кровью которой пропитана маска. Остальные видны так, как если бы на них смотрели через обычную окровавленную марлю. Действие фетиша после активации длится до тех пор, пока маску не снимут.	Hammer and Klaive (82)
Pure Vessel (Сосуд чистоты)	Гнозис 5 В Темные века среди знати были распространены кубки из рога единорога. Такой кубок выявлял любой яд, который мог подсыпать в питье кандидат в узурпаторы. Естественно, настоящий рог единорода не так-то легко найти, поэтому многие аристократы умерли, испив из фальшивых кубков. Однако Дети Гайи умели создавать практически полные копии, часто одаривая тех владык, чье правление одобряли. Сосуд чистоты сделан из мягкой древесины. Внутри него, в самой нижней точке дна, расположена стеклянная бусина. Внутри кубка обитает дух-посланник самого Единорога. Активированный фетиш сильно дрожит, если внутри него окажется даже самое мизерное количество яда. Эффект от активации длится 1 лунный месяц.	Hammer and Klaive (83)
Noise Generator (Шумогенератор)	Гнозис 6 Один Ходящий по стеклу, узнавший об этом, наиболее высокотехнологическом и необычном для Детей Гайи,	Hammer and Klaive (84)

	фетише, назвал его «перехваленным собачьим свистком». Довольно точно, но что с того? Для того чтобы быстро разнять дерущихся, это – отличное средство. Шумогенератор – это свисток, в котором обитает дух дерева. Фетиш издает звук необходимой высоты и невероятной громкости, вызывающий боль у тех, кто его слышит: собак, некоторых других животных и, что наиболее важно, гару в форме кринос. Если свистеть дальше, все гару, кроме обезумевших, будут выведены из строя. Проблема в том, что действию свистка можно сопротивляться – для этого делается бросок ярости по сложности 8. Один успех позволяет гару не обращать внимания на звук и действовать как обычно. Неудача заставляет гару перейти в форму хомид или глабро, чтобы избавиться от боли (люпусы также должны перейти в хомид, что является еще одной проблемой с точки зрения многих Детей Гайи). Однако если набрать достаточно успехов, гару попросту впадает в безумие – это еще один удобный и эффективный способ сопротивляться действию фетиша. Действие Шумогенератора продолжается до конца сцены или до деактивации фетиша.	
Blood Jewel (Кровавый камень)	Гнозис 6 Чаще всего Кровавый камень носят Фианна, но подобные фетиши есть также у Потомков Фенрира и Серебряных клыков. Камень выглядит как рубин, вымоченный в крови сраженного врага и вставленный в золотую оправу. Обычно это брошь, но ожерелье или браслет тоже отлично делают свою работу. Когда фетиш активирован и его владелец вступил в бой, противнику сложно отвести глаза от камня, поэтому любые броски на попадание и уворот идут по сложности +2. Кроме того, дух ярости внутри рубина все сильнее ослабляет концентрацию противника. Каждый ход противник делает бросок ярости. Начальная сложность – 8, но с каждым ходом она снижается (не ниже 4). Если у противника нет ярости, этого не происходит. Это фетиш не для трусов, потому что практически всегда приходится сражаться с обезумевшим противником. Но для тех, кто уверен в себе и решителен, это излюбленная уловка.	Hammer and Klaive (84)
Torch of Truth (Факел истины)	Гнозис 6 У Потомков Фенрира нет времени на обманщиков – данный фетиш напоминает об этом. Факел истины сделан из железа, а в нем обитает дух воды. После активации факел загорается, но если тот, кто держит факел, врет, пламя немедленно гаснет. Логично использовать этот фетиш как детектор лжи, но чаще он служит для воодушевления солдат. Держа факел во время речи военачальник убеждает войско в своей искренности и прямоте. Некоторые нечестные военачальники используют фальшивые факелы. Естественно, если это раскроется, то доверия такому воителю больше не будет – если он вообще останется жив: Фенрира приводит в ярость такое проявление слабости.	Hammer and Klaive (86)
Empty Water (Очищающая вода)	Гнозис 6 Для волка главным чувством является обоняние. С его помощью волки не только получают информацию об окружающем мире, но и узнают друг друга. Утратить запах для волка равносильном тому, чтобы человек остался без лица. Однако иногда это дает большие преимущества. Тот, у кого нет запаха, может незамеченным подкрасться с наветренной стороны, да и идти по его следу сложнее. Очищающая вода создана для этого. Несмотря на свое название, фетиш представляет собой углубление в большом камне. Это углубление методично	Hammer and Klaive (89)

	выцарапывают когтями – обычно для этого переходят в форму кринос. Затем в камень вселяют дух ветра. После дождя фетиш активируют, и скопившаяся в углублении вода приобретает особые свойства. Совершив омовение в ней, можно утратить свой запах. Плюс в том, что персонаж без запаха незаметен для большинства животных: все броски Маскировки (Stealth) против тех, кто полагается на обоняние, идут по сложности -4. Попытка идти по следу такого персонажа идет по сложности +3 для животных и +1 для человека (повышается ли сложность для духов, зависит от их природы и решения рассказчика). Однако для большинства люпусов существовать без запаха психологически тяжело. На все броски распространяется штраф -1 до окончания действия фетиша, т. е. на 2 дня. Кроме того, действие фетиша прекращается, если персонаж сильно испачкается (особенно в крови). Обычно снижения здоровья до уровня «Ранен» (Wounded) достаточно, чтобы запах вернулся.	
Watching Bones (Ловчие кости)	Гнозис 6 Этот фетиш необычен сразу с нескольких точек зрения. Во-первых, это не один фетиш, а сразу несколько, слепленные воедино. Каждый сделан из отдельного предмета и служит вместилищем отдельного духа, но активируются они все вместе. Строго говоря, это несколько кучек костей, в каждой из которых обитает дух того животного, чьи это кости. Создание Ловчих костей требует от Красного когтя импровизации: сперва нужно успешно исполнить Молитву за добычу (Prayer for the Pray), затем поспешно выполнить Обряд фетиша. Плоть можно съесть, но кости должны остаться целыми. Фетишную кучку костей оставляют в безопасном месте. Через некоторое время Красный коготь охотится на другое животное, вновь выполняет Обряд фетиша и добавляет новую кучку костей к старой. Можно повторить это еще раз. Если фетиш состоит из двух кучек костей, он считается единым фетишем 2 уровня с гнозисом 6. После активации Ловчие кости привлекают к себе особей того вида животных, к которому сами принадлежат. И создателю фетиша, и тем, кто знает о нем, это упрощает охоту. Те, кто присутствовал при активации фетиша, уменьшают сложность любых бросков охоты на уровень фетиша. При создании каждая новая кучка Ловчих костей считается фетишем 1 уровня с гнозисом 5.	Hammer and Klaive (89)
Stormcloak (Накидка)	Гнозис 7 Темная Умбра – плохое и мерзкое место даже для Молчаливых странников, которые знают ее лучше остальных племен. В последние годы стало еще хуже – Темная Умбра неспокойна, мертвые вихри завывают над бесплодными равнинами. В связи с растущей опасностью особую популярность вновь обрели Накидки – очень старые фетиши. Их делают из традиционных одеяний жителей пустыни, покрывающих все тело с головы до пят. Однако современные Молчаливые странники успешно экспериментировали и с плащами, и даже с кожаными куртками. В фетише обитает дух совы или какого-либо бронированного животного, например черепахи. Надетая Накидка удваивает запас кубиков на поглощение урона, наносимого любыми духами или явлениями Темной Умбры.	Hammer and Klaive (92)
Bird Stone (Птичий камень)	Гнозис 6 Согласно легенде Вендиго, в в одной из великих битв в войне с гонцами Вирма победу обеспечил именно этот фетиш. Стая Вендиго стояла посреди пересохшего русла реки и ждала нападения неприятеля, втрое	Hammer and Klaive (96)

	превосходившего их числом. Когда неприятель атаковал, рагабаш Вендиго швырнул Птичий камень в одну из вражеских стай, и ту захлестнуло полчище сов, ястребов, стервятников и прочих птиц. Две другие вражеские стаи были ошеломлены таким нашествием и не знали, нападать ли им на Вендиго или помогать своим. Воспользовавшись этим преимуществом, Вендиго окружили и уничтожили неприятеля, обстреляв его из луков, забив топорами и, наконец, применив когти и клыки. Птичий камень – это плоский отшлифованный камушек, украшенный двумя глифами: один означает «добыча», другой – «хищник». Внутри камня обитает дух добычи – обычно это мышь, крыса или опоссум. После активации фетиш привлекает всех птиц в округе. Птицы не нападают на того, кто активировал камень – фетиш сообщает им, что перед ними хищник. А вот тот, кто сражается с владельцем фетиша, такой защиты не имеет и получает штраф -4 ко всем броскам, выполненным непосредственно в присутствии обладателя камня.	
Amulet of Kinship (Амулет родича)	Гнозис 5 Хоть этот фетиш носит кинфолк, активировать его должен гару, который надевает амулет на шею кинфолка. Гару делает бросок гнозиса, как обычно, и больше никаких бросков не нужно. Если амулет надевает не тот, для кого он предназначался, работать он не будет. Любой гару, встретивший кинфолка с амулетом на шее, сразу чувствует, что этот кинфолк очень важен. Амулет не принуждает к немедленному оказанию помощи, но большинство гару знают, что владелец фетиша заслуживает хотя бы справедливого отношения к себе. К сожалению, Танцоры Черной спирали тоже опознают кинфолка во владельце фетиша, и результаты в таком случае прискорбны. Фетиш может быть изготовлен из любого материала и обычно украшен глифами племени. Внутри фетиш обитает дух предка или дух, связанный с Честью (Honor).	Hammer and Klaive (98)
False Gullet (Потайной мешок)	Гнозис 6 Этот экстравагантный фетиш изначально был создан для того, чтобы приносить добычу щенкам аджаба, но затем был приспособлен для уборки трупов. В обычном виде Потайной мешок выглядит как большой бурдюк, один из концов которого заканчивается горловиной, а другой завязан шнурком. Внутри фетиша обитает дух гиены. Фетиш активируют, открывая завязанный конец. В случае успешной активации фетиш увеличивается в размерах, превращаясь в мешок, куда можно засунуть тушу быка или антилопы. В него вмещается до 4 человеческих трупов, после чего аджаба завязывает шнурок и бурдюк возвращается к исходному размеру. Затем фетиш начинает перемалывать тела, превращая их в жидкость. Для человека достаточно минуты, на быка нужно минуты четыре. При этом бурдюк постоянно булькает, так что не стоит носить его, когда вокруг ходят любопытные люди. Жидкость из тел – весьма питательное питье. В нем не остается токсинов и микробов, которые были в трупах, в бурдюке оно не портится, да и удобрение из него отличное. Все неорганические объекты внутри бурдюка попросту растворяются, кроме фетишей и прочих сверхъестественных предметов, которые можно потом извлечь, открыв завязанный конец. Фетиш нельзя активировать повторно, пока в нем есть жидкость. Некоторые аджаба пьют ее сами и кормят детенышей, другие избавляются от нее, слив в унитаз.	Hammer and Klaive (99)
Bone Spear (Костяное копье)	Гнозис 6 Несмотря на название Костяное копье сделано не из кости – оно хранится в костях своего владельца. Это деревянное копье с каменным наконечником. К	Hammer and Klaive (101)

	древку копья привязано одно из сухожилий бастет, вытянутых им из своего тела (сухожилие регенерирует, но процесс создания фетиша очень болезненный). С точки зрения наносимого урона фетиш является обычным копьем (Werewolf, стр. 210), но при активации автоматически исчезает и оказывается внутри тела владельца, где остается активированным, пока владелец не вырвет его из себя. Удобно то, что Копье может быть активировано без касания, если находится в поле зрения владельца: можно убить жертву броском копья, а потом сразу же призвать его внутрь своего тела. Это отличное оружие для шпионов. Внутри фетиша обитает дух цикады или бабочки.	
Sliver of Helios (Осколок Гелиоса)	Гнозис 6 См. фетиши 1 уровня	Hammer and Klaive (102)
Enchanting Fan (Чарующий веер)	Гнозис 5 Пик популярности этих фетишей пришелся на те времена, когда необходимым социальным атрибутом дамы был веер в ее руках. И даже в наши дни кицунэ иногда создают Чарующие веера, если подворачивается подходящая ситуация. Веер сделан из бумаги и искусно раскрашен: на нем изображены детализированные пейзажи или подобные умиротворяющие картинки. Внутри фетиша обитает дух ивы или цветов. Активировав Веер и помахивая им в ходе вежливой беседы (обычно в форме сдержанного флирта), кицунэ получает дополнительный кубик ко всем социальным броскам. Если собеседник настроен враждебно, фетиш бессилен. Кицунэ все равно любят Веер за его незаметность. Любая попытка опознать в веере фетиш или почувствовать в нем сверхъестественное идут по сложности +3. Среди кицунэ считается особым шиком использовать Чарующий веер при дворе хенгейокай, не сообщив об этом никому, кроме союзников-кицунэ – это опасный и потому поощряемый трюк.	Hammer and Klaive (103)
Seeing Boomerang (Зрячий бумеранг)	Гнозис 6 Предназначение моколе – быть памятью Гайи. Но чтобы что-то запомнить, нужно это увидеть. Помочь в этом может Зрячий бумеранг. Бумеранг преднамеренно сделан легким и ровно летящим, а внутри него обитает дух совы. Он возвращается в руку быстрее, чем положено охотничьему оружию, а на его нижней стороне изображены два глаза. Когда активированный Бумеранг бросают, он передает изображение того, что под ним, прямо в зрительный центр моколе, позволяя владельцу видеть окрестности с высоты птичьего полета. Для метания Бумеранга делают бросок Ловкости+Атлетики (Dexterity+Athletics) по сложности 6. Каждый успех дает моколе 10 футов обзора вокруг себя с высоты птичьего полета.	Hammer and Klaive (104)
Automatic Map (Автоматическая карта)	Гнозис 6 Раткины гордятся своим знанием подземелий, но и они могут заблудиться, особенно в незнакомых местах. В таких случаях выручает карта, но для тех мест, куда путешествуют раткины, карт не существует – приходится делать их самостоятельно. Автоматическая карта – это чистый лист бумаги, в котором обитает дух насекомого любого вида. После активации на карте проявляется рисунок, сделанный углем. Это структура пещер или тоннелей на милю вокруг владельца фетиша, причем на рисунке отображаются все повреждения и завалы. Однако Карта не показывает животных и людей внутри пещер, потому не может использоваться для слежки – только для прокладки пути. Карта не перерисовывает себя заново, поэтому после прохождения изображенного участка фетиш активируют	Hammer and Klaive (106)

	заново, чтобы рисунок обновился. При повторной активации угольная пыль с листа повисает в воздухе – находчивые раткины умудряются выдувать ее в лицо врагу в качестве последнего средства: иногда это срабатывает, иногда нет. Некоторые раткины создают карты для того, что расположено над землей – в них обитает дух птицы, а не насекомого – но такие фетиши встречаются значительно реже.	
Catchpot (Уловитель)	Гнозис 2 Это горшочек, сделанный в традиционной африканской или американской манере, внутри которого обитает дух кошки. Моколе, бастет и кинфолки используют его для хранения тайн. Фетиш устанавливают внутри помещения напротив входа, и то, что обсуждается внутри, не будет услышано снаружи (максимум, что удастся услышать – неразборчивое бормотание). Если попытаться пробить защиту магией, горшочек разбивается. Также он разбивается, если обсуждается что-то по-настоящему кощунственное или жутко злое.	Apocalypse (214)
Kurdaitcha (Курдаитча)	Гнозис 5 Это обувь, сделанная из перьев эму, скрепленных человеческими волосами и склеенных кровью владельца (-1 уровень здоровья). Создатель вселяет в фетиш дух, служащий Токампини, дьявольской птице. Активированный фетиш делает шаги владельца неслышными. Гумаганы носят эту обувь, выслеживая врага.	Mokole (68)
Rangga (Рангга)	Гнозис 5 Это фигурка животного, человека или гару из глины или воска, используемая в охотничьей магии. Внутри фетиша обитает дух гигантского варана. Для активации фетиша охотник тихо называет имя жертвы. До конца охоты владелец фетиша получает +1 кубик к выбранному дайспулу.	Mokole (68)
Dragon Skin (Драконья шкура)	Гнозис 4 Это сброшенная шкура жон-лун, от которой исходит пятицветное свечение. Среди кладок считается очень престижным иметь качественную сброшенную шкуру. Естественно, ящеры Востока и прочие хенгейокай также могут желать обладать ей. После активации шкура обеспечивает защиту, аналогичную дару Armor of the Tortoise (Броня черепахи). Шкуру должен выделывать профессиональный скорняк, а вселяют в нее дух Солнца.	Mokole (70)
Thunder Drum (Громовой барабан)	Гнозис 6 Это не обязательно должен быть барабан* – сгодится любой музыкальный инструмент, способный выдавать низкий тревожный звук (Громового банджо быть не может). Идя в бой, гару бьет в Барабан, изводя противников его низким пугающим боем. Любой противник, услышавший звук Барабана, отнимает от своего значения инициативы число, равное количеству успехов на броске активации (это распространяется только на первый ход в бою). Гару должен бить в Барабан не менее 2 ходов до броска активации фетиша. В Барабане обитает дух войны.	Book of Auspices (103)
Storybag (Мешок историй)	Гнозис 5 Этот фетиш обычно представляет собой тканевой мешок, украшенный бусинами, вышивкой и красками. Мешок сохраняет важные элементы историй, которые ему рассказывают. Когда владелец фетиша хочет убедиться, что помнит какую-либо историю, он активирует Мешок, и тот воскрешает в памяти наиболее яркие моменты сюжета. Это добавляет 1 кубик к броскам Экспрессии (Expression) или Исполнения (Performance). Большинство гару, чьи кинфолки принадлежат к культурам, где ценятся рассказчики историй, владеют подобными фетишами.	Rage Across Appalachia (155)

Veil of Sin (Вуаль греха)	Гнозис 5 Так как люди все сильнее теряют свою духовность, Вуаль греха встречается все реже и реже. Фетиш обычно выглядит как шарф, бандана, мусульманский хиджаб или дамская шляпка с вуалью в стиле 1950-х. Фетиш носят так, чтобы закрыть голову или лицо. Духи укрывают не владельца фетиша, а его поступки. Собираясь нарушить какое-нибудь правило поведения, предписанное религией, делают бросок активации фетиша. Успешный бросок означает, что никакие религиозные люди не заметят греха. Владелец фетиша не становится невидимым, просто все остальные не замечают его проступка. Любой наблюдатель может сопротивляться эффекту Вуали своей силой воли, но он должен иметь какую-то причину подозревать владельца фетиша. Обратите внимание: если для одной религии деяние является грехом, а для другой – нет, то Вуаль скроет проступок только от приверженцев первой религии. Следовательно, лучше всего использовать фетиш для сокрытия того, что является грехом в большинстве религий – например, воровства. Растущее число неверующих и людей с кризисом веры в современных городах привело к снижению полезности Вуали. Теперь этот фетиш сложно где-либо встретить. Внутри фетиша обитает дух-служитель какой-либо инкарны Вивер, которая связана с религией (например, патриарха или догмы).	Book of the City (119)
Fetish Radio (Фетишный радиоприемник)	Этот фетиш используется вместе с таленом Tick Trace (Жучок), имеющим гнозис 5 и создаваемым путем вселения духа клеща в кусочек микросхемы с торчащими проводками или ножками. Если вселить более мощный дух, значение гнозиса увеличивается. После активации тален может ползать на небольшие расстояния и нападать незаметно, как клещ. Гнозис 6 Для создания фетиша вселяют дух паука или скорпиона в исправный радиоприемник. Приемник обычно украшают так, чтобы он больше нравился духам. Что бы ни делала жертва Жучка, стоит ей оказаться в Умбре, тален сразу же начинает передавать на фетиш сигнал о своем местоположении. Передача сигнала идет столько часов, сколько гнозиса есть у Жучка, после чего тален утрачивает силу. Владелец Радиоприемника должен создавать Жучков, чтобы обеспечить работоспособность этой комбинации устройств. Один Радиоприемник способен одновременно отслеживать несколько Жучков.	Book of the City (122)
Breakneck Overthruster (Ошеломительный ускоритель)	Гнозис 4 Замысловатое хромированная штуковина с торчащими проводами, фланцами для турбин, впускными топливными клапанами и/или прочими электрическими и механическими устройствами для соединения с целевой платформой. Этот фетиш – детище Гайамон, таинственного сентая хенгейокай. Ускоритель можно встроить в любое транспортное средство для передвижения по земле, воде или воздуху. Хотя вечный двигатель невозможен и даже величайшие Целестины не могут этого изменить, этому фетишу почти удалось стать им. Этот чудесный технофетиш как минимум втрое увеличивает КПД двигателя, расширяя пределы возможного – автомобиль с Ускорителем обладает невероятно сглаженной кривой ускорения и расходует всего галлон бензина на несколько сотен миль, а крыльчатки и реактивные турбины игнорируют поверхностное трение, достигая высочайшей производительности. Этот фетиш мог получить	Book of the Weaver (45)

	широчайшее применение в авиации, если бы самолет все равно не замедлял свое движение, когда пилот теряет сознание на скорости, втрое превышающей скорость звука. То и дело в руках простых смертных оказываются упрощенные варианты этого фетиша – например, форсажная камера истребителя F-18. Являются ли эти изобретения гениальным прозрением или были незаметно подсказаны кем-то – никто не знает. Невероятная скорость, развиваемая фетишем, приводит к тому, что его срок службы составляет всего 2–3 часа непрерывного использования (если использовать фетиш понемногу и нечасто, то он прослужит дольше). После этого происходит масштабная поломка (заклинивание, перегрев, износ детали), полностью выводящая транспортное средство из строя.	
Metamorphosis Inhibitors (Ингибиторы метаморфоз)	Гнозис 4 В многовековой распре между Вильдом и Вивер всегда гибли, в основном, стражи Гайи – и они же наносили ответный удар. В результате еще со времен инквизитора Торквемады люди мечтали получить средство, способное держать оборотней в узде. Со времен серебряных кандалов и шипастых ошейников прошло много времени, и нынешние средства сдерживания созданы на основе микротехнологий. Это цифровые наручники, препараты для внутривенного введения, подкожные имплантаты – создается опасный прецедент: простые смертные могут узнать о злобной магии Вивер и взять ее на вооружение. Эти фетиши заставляют того, кто их носит, оставаться в одной форме (обычно это хомид). Изменит форму становится сложно и чрезвычайно больно: сложность +3 для всех бросков на смену формы, каждая попытка (удачная или нет) сменить форму наносит 3 уровня аггравированного поглощаемого урона. Есть Ингибиторы, действующие безболезненно, но они встречаются редко.	Book of the Weaver (48)
Green Leaper (Зеленый прыгун)	Гнозис 4 Зеленый прыгун – это комок грязи, приблизительно похожий по форме на лягушку. Он очень непрочный и должен храниться во влажном состоянии, а иначе засохнет и рассыплется в пыль. Если владелец сконцентрируется и выпустит Прыгуна на свободу, он оживает, становится еще более похожим на лягушку, прыгая в случайном порядке туда-сюда, включая прыжки на живых существ. Не один боец «Пентекса» в ужасе наблюдал, как из его руке, держащей пистолет, пробивается буйная зелень. Там, куда приземляется Прыгун, немедленно начинает расти мох. Это не кажется чем-то серьезным, но внезапное разрастание моха может нарушать работу электроники, компьютеров и т. д. Мох легко можно убрать, а Прыгун вновь становится неживым через 6 ходов. За 1 ход он успевает прыгнуть до 12 раз, оставляя за собой хаос. В редких случаях (и при трате очка гнозиса) мох, который оставляет за собой Прыгун, начинает быстро распространяться. Из этого выросла популярная тактика диверсантов: засунуть заряженных Прыгунов под дверь серверной или диспетчерской и отпустить их. В считанные минуты все помещение окажется покрытым толстым слоем мха, который не даст оборудованию работать.	Book of the Wyld (114)
Swarmbag (Мешок с роем)	Гнозис 4 Тряпочный мешочек, завязанный кожаным шнурком. Внутри на ощупь угадывается что-то неприятное, но до броска Мешок абсолютно инертен. Перевертыши обычно берут по 4–12 таких таленов. Мешок бросают во врага (прямое попадание требует броска Ловкости+Атлетики (Dexterity+Athletics) по	Book of the Wyld (115)

	сложности 5). В момент попадания он разрывается, выпуская рой ползучих кусачих существ, облепляющих то, во что (или в кого) он попал. Если жертва не выполнит успешный бросок силы воли по сложности 7, то немедленно прекращает любое дело, которым занималась, и пытается стряхнуть с себя насекомых. Для этого нужно сделать 2 успешных броска ловкости по сложности 6, что дает тому, кто бросил Мешок, свободу действий в течение как минимум 1 хода. Если же жертва прокинула силу воли, то все равно получает +1 к сложности всех действий, пока насекомые сами не отвалятся. Внутри Мешка находятся насекомые, паукообразные, черви и существа, которых сложно опознать. Они не ядовиты, но кусачи (не наносят урона). Рой остается на жертве до 6 ходов, причем не переползает ни на кого и ни на что вокруг. Бросать можно только по одному мешку за раз, хотя в прошлом предприимчивые гару пробовали забрасывать жертв дуплетом.	
Dance Mask (Танцевальная маска)	Гнозис 5 Эта деревянная маска, покрытая искусной резьбой и раскрашенная, изображает животных, духов или прочих существ. При активации и использовании в церемониальном танце или при выполнении какого-либо обряда, маска добавляет автоматический успех ко всем броскам, определяющим успешность ритуала или церемонии. Если бросок не требуется, маска каким-либо образом усиляет эффект церемонии (решает рассказчик). Для создания фетиша нужно вселить в маску дух того, кого она изображает (т. е. в маске ворона должен обитать дух ворона).	Croatan Song (123)
Porcupine Quill (Игла дикобраза)	Гнозис 5 Этот фетиш спасает от яда. Если гару пострадает от яда, который испускают из себя твари Вирма, прокол пораженного места Иглой позволит выпустить яд из организма. Это не восстанавливает здоровье, но очищает организм от яда и предотвращает дальнейшие повреждения от него. Если яд поглощен внутрь, Иглу нужно раскрошить и заварить из нее чай.	Croatan Song (123)
Storyknife (Нож рассказчика)	Гнозис 4 Фетиш представляет собой нож из слоновой кости, на которой искусно вырезаны тотемные животные, которых почитает создатель ножа. При активации галлиардом Вендиго нож улучшает его память, добавляя автоматический успех к броскам Исполнения (Performance) и Экспрессии (Expression). В фетише обитает дух животного, которое вырезано на его поверхности.	Croatan Song (123)
Bear Claws (Медвежьи когти)	Гнозис 6 Хотя ожерелье из медвежьих когтей традиционно говорит о силе и ярости владельца (подразумевается, что он смог одолеть медведя, когти которого носит), для оборотней это символ исцеляющей силы. Владелец фетиша получает один из даров первого ранга: Ласка матери или Сопротивление боли. Использовать их можно на себя или на того, кого коснулся.	Croatan Song (124)
Owl Feather (Совиное перо)	Гнозис 6 Перо, взятое у живой совы и вплетенное в волосы или шерсть гару. После активации снижает на 1 сложность всех бросков маскировки или соблюдения тишины, а также позволяет передвигаться в Умбре абсолютно бесшумно. В фетише обитает дух совы.	Dark Ages – Werewolf (221)
Owner’s Bridle (Узда владельца)	Гнозис 6 Эта кожаная уздечка позволяет скрыть от ездового животного хищную природу оборотня. Активировав и надев Узду на скакуна, можно управлять им, как его владелец. Скакун станет дружелюбным или упрямым – в зависимости от того, каков он со своим владельцем – и	Dark Ages – Werewolf (221)

	утратит инстинктивный страх перед хищником. Действие Узды длится 1 час за каждый успех на броске активации. В фетише обитает дух-трикстер или дух хамелеона.	
Watchspear (Копье стража)	Гнозис 5 Это примитивное копье, обычно с кремневым наконечником, в котором проделано небольшое отверстие. Как и прочее фетишное оружие, оно наносит аггравированный урон (сила+2 по сложности 6), однако его настоящая сила заключается в том, что оно предупреждает владельца об опасности в Умбре. Если бейн или другая тварь Вирма оказывается в Пенумбре на расстоянии 200 ярдов, копье издает низкий свист, как будто сильный ветер дует в отверстие наконечника. Предупреждение срабатывает, только если владелец держит копье в руках. Кроме того, копье не предупреждает о тварях Вирма в материальном мире – только в Пенумбре. В фетише обитает дух ветра, луговой собачки или сойки.	Guardians of Caerns (70)
Feather of the Waters (Перо водоплавающего)	Гнозис 5 Это дар воинам Гайи от собрания духов водоплавающих птиц. При активации фетиша владелец получает +3 куба ко всем броскам плавания и не может утонуть, оставаясь на поверхности воды даже в бушующем море (естественно, это не запрещает нырять по своему желанию и не может помешать врагу утащить гару под воду). Такие фетиши часто мастерят в септах, расположенных близ быстрых рек, глубоких озер и морей. Также их вручают гару, уходящим в море, хотя большинство Фенрисов отказываются от них, полагаясь только на свои навыки в противостоянии ярости северных вод. В фетише обитает дух какой-либо водоплавающей птицы (того же вида, как и та, у которой взято перо).	Werewolf the Dark Ages (116)
Heart of Fire (Сердце огня)	Гнозис 6 В фетише обитает дух огня, который по приказу поджигает любой предмет, даже если тот сделан из камня. После активации Сердце светится в течение хода, а затем вспыхивает. Владелец может держать его, не получая урона. Фетишем можно касаться других предметов или даже метать его в цель – пламя перекинется на нее (точность определяется броском ловкости+атлетики (Dexterity+Athletics)). Пламя небольшое и наносит всего 2 уровня аггравированного урона. Подожженая цель горит в течение хода. Если материал горючий, то может разгореться естественное пламя, которое наберет силу и продержится несколько ходов. Если же материал не горючий (камень или сырая древесина), пламя просуществует всего 1 ход. Эти фетиши встречаются во множестве форм и размеров в зависимости от их применения. А вот Красные когти презирают Сердца и с радостью уничтожают их, ведь они похожи на факелы в руках людей и несут угрозу лесу. Для создания Сердца огня нужно поместить огненного элементаля в соответствующий сосуд. Поговаривают о больших Сердцах, внутри которых содержатся огненные лорды или даже солнечные духи.	Werewolf the Dark Ages (116)
Sun Crystal (Солнечный кристалл)	Гнозис 7 Фетиш представляет собой кусок хрусталя, внутри которого что-то ярко горит. При активации он испускает луч солнечного света и может быть использован как фонарь, однако основная его функция – служить оружием против вампиров. Свет фетиша аналогичен естественному свету солнца и наносит вампирам аггравированный урон. Очень немногие охотники на вампиров пренебрегают этим фетишем. Для создания такого фетиша нужно вселить солнечного духа в кусок хрусталя. Время от времени стаи оборотней	Werewolf the Dark Ages (116)

	предпринимают путешествие к замку Гелиоса в Эфирном царстве и просят могущественных солнечных духов помочь в создании Солнечных кристаллов. Ненависть Гелиоса к немертвым приводит к тому, что такие просьбы удовлетворяются чаще, чем какие-либо другие.	
Information Absorber (Поглотитель информации)	Гнозис 6 Поглотитель сливает информацию из компьютеров и накопителей данных, причем высасывает всю информацию разом. Аналогично он работает и с книгами, оставляя их страницы пустыми. Если устройство-жертва защищено другим духом (например, компьютер находится под защитой сетевого паука), то этот фетиш на него не подействует. Фетиш обычно выглядит как пульт дистанционного управления или флешка с узором для привлечения духов.	Glass Walkers (53)
Super Magnet (Супермагнит)	Гнозис 7 Подковообразная штуковина с приделанной рукояткой, способная стирать магнитные носители и соединять металлические детали между собой с помощью электромагнитного поля. Чтобы разъединить эти детали, потребуется оппозитный бросок силы против гнозиса фетиша по сложности 6. На диамагнетики фетиш не действует.	Glass Walkers (53)
Tie Tack of Persuasion (Убедительный зажим для галстука)	Гнозис 7 После активации добавляет 2 кубика ко всем броскам, направленным на убеждение. Действует до конца сцены или в течение одной сделки.	Glass Walkers (53)
Fish Swatter (Рыболовка)	Гнозис 5 Это палка, которой бьют по воде – и рыба сама выбрасывается на берег, как будто выхваченная медвежьей лапой.	Ways of the Wolf (54)
Faerie Weapon (Оружие фей)	Гнозис 7 Фейское оружие аналогично земному, но не ломается, не тупится, а после активации наносит аггравированный урон.	Umbra the Velvet Shadow (44)
Tracking Collar (Ошейник слежения)	Гнозис 5 Эти ошейники при наличии подходящего приемника сигнала позволяют ученым Волчьего логова (Wolfhome) отслеживать перемещение животных. Ошейник не влияет на состояние животного, но при надевании на перевертыша он лишает его точки временной силы воли и точки временной славы (Glory), пока не будет снят.	Umbra revised (142)

*Большинство фетишных барабанов для своей активации требует броска Ловкости+Исполнения (Dexterity+Performance) по сложности, равной значению гнозиса фетиша (Werewolf Players Guide, стр. 126). Бросок может быть продолжительным: чем больше набрано успехов, тем ровнее ритм. Игра на тяжелых барабанах требует не ловкости, а силы. Долгая игра на барабанах – не ловкости, а выносливости.

**Считалось, что в мече Парацельса обитает бес Zoyh, имя которого было выгравировано на навершии. На портрете в первом издании Philosophia Magna (1567) у Парацельса действительно есть меч, но на его навершии выгравировано Azoth, т. е. алхимическое обозначение ртути. Ivan’s Reward я перевел как «Сивка-бурка» из-за того, что, во-первых, по классической версии сказки Сивка-бурка на самом деле был наградой (reward) Ивана-дурака за то, что тот не побоялся три ночи подряд ходить на могилу умершего отца. Во-вторых, Сивка-бурка – *вещий* конь, т. е. существо, обладающее мистическим знанием, что как раз соответствует сути этого фетиша.

***Lords of the Summit, Judges of Doom – лагеря (camps) Теневых владык.